

PRÉMIO SONAE MEDIA ART 2017 ANUNCIA VENCEDOR

6 de dezembro, às 15h00 no MNAC

O Prémio Sonae Media Art, um dos maiores incentivos à criação artística em Portugal, anuncia vencedor de 40 mil euros no dia 6 de dezembro às 15h00, no MNAC – Museu do Chiado.

A cerimónia de anúncio do vencedor desta segunda edição do prémio - no valor de 40 mil euros - vai decorrer pelas 15h00 no MNAC – Museu do Chiado, com a presença dos cinco finalistas, os artistas portugueses: André Martins, André Sier, Nuno Lacerda, Rodrigo Gomes e Sofia Caetano.

Selecionadas entre cerca de centena e meia de propostas, apresentam-se neste conjunto de obras inéditas a criatividade, a inovação e a permeabilidade de linguagens artísticas que o conceito de *media art* envolve.

As obras serão avaliadas por um júri constituído por: Filipa Oliveira (curadora e atual diretora artística do Fórum Eugénio de Almeida em Évora), Nuno Crespo (docente universitário e investigador nas áreas da estética, teoria e crítica da arte, arquitetura e filosofia) e Ramus Vestergaard (diretor e curador-chefe do DIAS – Digital Interactive Art Space, o primeiro kunsthalle dinamarquês com um foco específico em *media art* e arte digital).

Na primeira edição em 2015, a artista portuguesa Tatiana Macedo foi a vencedora do Prémio Sonae Media Art, com a obra “1989”, que explorava o meio videográfico e fílmico, através de uma tripla projeção com som espacializado, numa forma pessoal e sensível, relacionando o individual com o político.

Obras inéditas dos artistas em concurso estão em exposição no MNAC até 1 de abril de 2018

ANDRÉ MARTINS (1994)

Vive e trabalha em Lisboa. Após uma breve experiência académica na área das ciências da saúde, obteve a licenciatura em Arte Multimédia na Faculdade de Belas-Artes da Universidade

de Lisboa. Neste momento, encontra-se a frequentar o mestrado de Antropologia na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.

Participou em exposições coletivas e em residências artísticas, em Portugal e na Polónia, onde realizou o programa ERASMUS +. Em 2015, foi galardoado com o 1.º prémio da Bienal Jov'arte, promovida pela Câmara Municipal de Loures, cidade que também acolheu a sua primeira exposição individual na Galeria Vieira da Silva.

Na sua produção, recorre a diversos media, analógicos ou digitais, sempre na procura pela captação, medição e sintetização da presença humana na realidade física e/ou virtual.

ANDRÉ SIER (1977)

Artista-engenheiro, artífice eletrónico, programador, músico e artista visual com formação em ciências, pintura, escultura, música e uma licenciatura em filosofia. A partir dos estúdios *s373.net/x* que funda em 1997, nos últimos 20 anos tem realizado trabalhos em código, 3D, vídeo, som, eletrónica, pintura, desenho, escultura, videojogos, exibidos em mais de 27 exposições individuais e uma centena de eventos coletivos a nível nacional e internacional. Das exposições apresentadas a solo exemplifica: “Atlantis” no Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado em Lisboa (2016), comissariado por Adelaide Ginga; “02016.41312785388128” na Igreja do Sacramento em Lisboa (2016), comissariado por Ocupart; “Esculturas Generativas e Jogos ($\Delta s/\Delta t$)” na Igreja São Vicente em Évora (2015); “Skate.Exe” na Galeria Luis Serpa Projectos (2014-15), no ciclo “Olho por olho, mente por mente”; “uunniivveerrssee.net” no Museu de São Roque em Lisboa (2011), no ciclo de arte contemporânea “Percepções do Sagrado”; “Ape-x” na Galeria NT em Łódź (2010) comissariada por Michał Brzeziński; “Motion=Snd” na Kapelica Gallery em Ljubljana (2009), comissariada por Jurij Krpan; “747” na Galeria Quadrum em Lisboa (2002), comissariada por António Cerveira Pinto. Está a prosseguir estudos doutorais no Planetary Collegium com a supervisão de Roy Ascott e Mike Phillips. Sier é também professor regular de artes eletrónicas desde 2002, com mais de 50 workshops e cursos anuais lecionados em festivais, escolas artísticas, hacker/maker spaces, e desde 2012, professor auxiliar convidado na Universidade de Évora. Utilizador e programador de software e hardware livre artístico, publicou já desde 2000 alguns milhares de linhas de código, agregados em objetos, bibliotecas e programas executáveis. Premiado três vezes na Lisbon Maker Faire (2014, 15, 16), Bienal de Cerveira (2009), Jovens Criadores (2006), apoiado pela Fundação Calouste Gulbenkian (2015), pela Samsung (2011), comissionado para a galeria net.art da Direção Geral das Artes (2007).

NUNO LACERDA (1983)

Nasceu em Lisboa e reside em Sintra. Licenciado (Pré-Bolonha) em Artes Plásticas - Pintura pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (2008), tem formação em banda desenhada pelo CITEN - Centro de Arte Moderna José Azeredo de Perdigão - Fundação Calouste Gulbenkian, e formação em representação teatral pela Casa de Teatro de Sintra. Colabora regularmente em vários projetos coletivos de ilustração, música e teatro. Atualmente trabalha na área da educação artística para jovens e crianças no Museu Coleção Berardo, e para jovens e adultos com necessidades especiais na Fundação AFID Diferença.

O seu trabalho individual desenvolve-se em torno da ilustração e do vídeo. Premiado em 2011 e 2014 no FUSO - Festival Internacional de Vídeo-Arte de Lisboa, com os trabalhos *Percurso (6)* e *Mapa Museu*, respetivamente. Foi selecionado para várias edições do mesmo festival em Paris, Nova Iorque, Bahia. Outras mostras em que esteve representado incluem o Cantabile, Goethe Institute - Lisboa, 2011; o Vafa Vídeo Art For All - Macau, 2012; Chantiers D'Europe - Paris, 2013; o InVideo - Milão, 2014 - 2015; o IndieLisboa 2015, e o Proyector - Madrid, 2016 - 2017.

Participou na residência artística *The Non Zero Sum Art Games* na plataforma Revólver - Lisboa, 2013. Selecionado para a Jovem Criação Europeia 2013-15. Conta também com várias exposições coletivas, tais como *O Efémere em Passagem* - Museu da Carris, Lisboa, 2014; *Mostra de Arte Contemporânea* - Garagem Centro Difusor das Artes, Lisboa, 2015; *Porque o Céu é Azul* - ISEG, Lisboa, 2016; e *Panorama* - Le Consulat, Lisboa, 2017.

Das exposições individuais, destaque para *Abscôndito*, acolhida na galeria MUTE em Lisboa, 2016.

RODRIGO GOMES (1991).

Nasceu em Faro. Vive e trabalha em Lisboa, frequenta atualmente o Mestrado em Arte Multimédia na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, estudou Arte Multimédia com especificação em Escultura na Universidade de Évora (2012-2015). Fez uma Pós-Graduação em Arte Sonora na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (2015-2016) e um curso de Design de Comunicação e Multimédia na etic_algarve (2010-2012).

Cofundou o Núcleo de Artes Visuais de Évora na Escola de Artes da Universidade de Évora (2013) e cocriou a Galeria T10 (2014) nesta mesma instituição. Produziu concertos

multimédia, tais como no Festival da Pedreira dos Sons com a Orquestra Sinfónica da Universidade de Évora (2014) e no projeto coletivo de *ujing* e *videomapping* de música eletrónica *Dejavú* (2014-2015). Participou na residência artística RésVés na aldeia de Alte (2016), Utopia nas Oficinas do Convento de Montemor-o-Novo (2015) e LUZ3 organizado por Pedro Portugal na Aldeia da Luz (2013).

Expõe em coletivas regularmente desde 2014, das quais destaca as apresentações na exposição Viga Goiva Maço - Galeria Quadrum (2017), Mostra (2017), Festival Múltiplo na Zaratan – Arte Contemporânea (2016), Soniferous – Exposição de Arte Sonora na Faculdade de Belas-Artes de Lisboa (2016), Utopia – Galeria T10 (2015).

SOFIA CAETANO (1987)

Nasceu em Ponta Delgada, Açores.

Licenciou-se em Belas Artes - Pintura pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Estudou Realização na RESTART e Fotografia no Instituto Português de Fotografia e estagiou como fotojornalista na revista VISÃO. Completou o Master of Fine Arts em Media Art na Emerson College, em Boston, nos E.U.A., onde mais tarde lecionou as disciplinas de Introduction to Film Production e de Foundations of Visual and Media Arts Production.

O seu trabalho concentra-se na escrita e realização de cinema e na investigação/experimentação da sua relação com a instalação e consequente espaço expositivo/encenação. A sua filmografia conta com curtas-metragens de ficção, documentário e experimental, vídeo dança, videoclips, videoarte, e mais recentemente, uma série para web.

Do seu percurso destaca-se *BLISS* (2016) - um híbrido entre o cinema e a instalação, recipiente da Bolsa de Criação Artística Audiovisual e Multimédia do Governo dos Açores. O filme é uma curta-metragem de ficção científica que explora a comédia existencialista derivada de uma realidade futura onde Deus é uma cientista. É apresentado ao espectador através de uma experiência cinematográfica que é física e individual, pelo que do espectador é requerido que se movimente pelo espaço para que possa assistir ao filme de *BLISS* por completo em diferentes ecrãs e projeções. A experiência reúne uma panóplia de instalações de vídeo e de som, com elementos esculturais.

A versão-filme de *BLISS* estreou-se no ecrã do Michigan Theatre, no 55º Ann Arbor Film Festival e a sua versão-instalação no Arquipélago - Centro de Artes Contemporâneas, na cidade da Ribeira Grande, nos Açores.

Sofia participou em exposições coletivas em Lisboa, Ponta Delgada, Nazaré, Porto e Boston.

Os seus filmes foram parte integrante de festivais de cinema nos E.U.A., Japão, México, Turquia, Grécia, Suíça e Portugal. Durante o seu percurso Sofia foi distinguida com o Women in Filmmaking Award pelo Emerson LA Film Festival e com o MFA in Media Art for Excellence pela Emerson College.

Sofia Caetano vive e trabalha entre Pittsburgh, na Pensilvânia, E.U.A., e Ponta Delgada, nos Açores, em Portugal. Encontra-se atualmente a escrever a sua primeira longa-metragem, *The Happiest Man* e fundou, com Elliot Sheedy, a produtora The Spectacular House.

Através destes cinco projetos assistimos a um questionamento dos limites percetivos da arte, colocando conceitos como a interatividade, o carácter performativo e imersivo, em destaque na formulação do diálogo com o público. Estes projetos refletem também sobre os tradicionais limites da ciência, da tecnologia e da arte, e dos papéis do artista e do espectador, diante de um novo mapa artístico em que a comunicação será também ela forjada numa crescente virtualidade.